

BAB II

APLIKASI KENCAN DARING, TINDER, DAN INTERAKSI ANTARPRIBADI YANG TERJADI DI DALAMNYA

Bab ini akan membahas secara mendasar mengenai konsep umum dari aplikasi kencan daring, Tinder, dan interaksi antarpribadi yang terjadi di Tinder. Tinder sendiri sebagai sebuah aplikasi kencan daring pada dasarnya merupakan bagian besar dari berkembangnya teknologi komunikasi yang memudahkan manusia untuk saling terhubung dan membentuk hubungan antarpribadi dengan orang yang belum pernah ia temui sebelumnya. Sistem komunikasi ini dimulai dengan kehadiran internet yang semakin mudah untuk diakses, yang kemudian melahirkan sistem kencan daring berbasis web yang mulai muncul di sekitar tahun 1990an di Amerika Serikat. Jumlahnya yang kini telah berkembang pesat hingga jumlah pengguna yang mencapai lebih dari 57 juta di seluruh dunia untuk aplikasi Tinder sendiri menandakan bahwa aplikasi kencan daring telah menjadi sebuah fenomena baru dalam interaksi antarpribadi individu.

2.1 Kemunculan Aplikasi Kencan Daring

Model aplikasi kencan daring pertama mulai dicanangkan jauh pada tahun 1965. Pada musim gugur 1965 dua mahasiswa Harvard yang masih muda menggunakan komputer IBM 1401 untuk menciptakan layanan perjodohan berbasis komputer pertama di Amerika Serikat (Lee, 2016). Kedua pria itu membuat pertanyaan survey kepada 75 pelamar yang ingin mendapatkan kekasih.

Mereka yang lajang akan mengirimkan kuesioner mereka tersebut dengan biaya \$3 dan menerima daftar jodoh yang dihasilkan oleh komputer secara acak. Pada 1966, proyek yang disebut dengan Operation Match ini mengklaim memiliki 90.000 orang menggunakan layanan mereka.

Akses internet yang meningkat di era tahun 1990 membawa semakin banyak orang yang terhubung ke jaringan internet. Pada tahun 1995, website kencan daring pertama diluncurkan dengan nama Match.com. 14 tahun kemudian, aplikasi kencan daring untuk mereka yang *gay* muncul bernama GRINDR, sekaligus menjadi sebuah revolusi dalam sistem kencan daring. Ini dikarenakan GRINDR menjadi aplikasi kencan daring pertama yang diluncurkan dengan berbasiskan teknologi *geolocations*. Dengan teknologi ini, para penggunannya dapat menemukan pasangan mereka berdasarkan lokasi terdekat yang telah mereka tentukan. Setelahnya, muncul beragam aplikasi kencan daring seperti Hinge, OkCupid, Bumble, Tinder, hingga aplikasi kencan daring buatan anak bangsa yakni Setipe.com.

2.2 Ragam Aplikasi Kencan Daring

Seperti yang telah dijelaskan di atas, berkembangnya teknologi khususnya internet menyebabkan banyaknya pengguna beserta variasi dari aplikasi kencan daring yang dapat digunakan. Berikut ini adalah beberapa dari aplikasi yang familiar digunakan untuk mencari kencan secara daring:

2.2.1 Hinge

Hinge yang diluncurkan pada tahun 2012 merupakan aplikasi kencan daring yang memungkinkan pengguna untuk mengambil data dari teman-teman Facebook dalam membuat koneksi dengan orang baru (Harness, 2019). Setelah pengguna mendaftarkan diri dengan mengintegrasikan akun Facebook dan akun Hinge miliknya, pengguna akan menghadapi beberapa pertanyaan mendasar untuk melengkapi profil yang akan mereka tampilkan kepada pengguna lain. Profil ini nantinya akan diberikan tanda suka oleh pengguna lain, dan setelahnya pengguna dapat memulai interaksi dengan pengguna lainnya.

2.2.2 OKCupid

Berbeda dengan Hinge, OKCupid yang mulai beroperasi sejak tahun 2004 tidak membutuhkan penggunanya untuk mengintegrasikan akun Facebook milik mereka dengan akun Hinge yang mereka miliki. Pengguna hanya perlu mendaftarkan diri mereka pada aplikasi, dan setelah membuat profil baru miliknya, pengguna diharuskan untuk menjawab beberapa pertanyaan yang akan menentukan persentase kecocokan dengan kriteria lawan jenis yang pengguna cari. Ini dikarenakan pengguna dapat menentukan kriteria lawan jenis mereka berdasarkan lokasi, jarak, atau spesifikasi tertentu seperti hobi, makanan kesukaan, hingga film kesukaan. Sama seperti Hinge, untuk dapat memulai interaksi, masing-masing pengguna harus memberikan *likes* pada profil yang dimiliki masing-masing. OKCupid juga menyediakan fitur berbayar untuk pengguna yang ingin lebih serius dalam mencari pasangan.

Dengan menggunakan akun berbayar, pengguna akan mendapatkan beragam fitur prioritas, seperti mengetahui siapa saja yang melihat profil pengguna dan siapa saja yang mengirimkan *like* (Harness, 2019).

2.2.3 Plenty of Fish (PoF)

Plenty Of Fish (POF) juga merupakan salah satu aplikasi kencan daring yang telah lama hadir. Mulai berdiri sejak 2003 lalu, POF memungkinkan penggunanya untuk membuat akun dan mengisi *chemistry test* tentang hal-hal yang pengguna suka dan tidak sukai. Pengguna juga akan disajikan pertanyaan seputar perintah yang kemudian akan diolah oleh mesin pencarian PoF untuk mencari lawan jenis yang sesuai atau setidaknya mendekati kriteria yang telah dibuat oleh pengguna.

2.2.4 Bumble

Bumble yang didirikan pada tahun 2014 memiliki fungsi yang sedikit berbeda bila dibandingkan dengan aplikasi kencan daring lainnya. Pada aplikasi ini, jika ada pria dan wanita yang sama-sama menyukai profil yang dimiliki, maka sang wanitalah yang harus mengirimkan pesan terlebih dulu kepada pria. Para pria memiliki waktu 24 jam untuk menanggapi pesan tersebut, dan jika tidak ada tanggapan, mereka akan *unmatch* dan pesan yang dikirimkan akan hilang. Aplikasi ini dikenal ramah wanita karena disini wanitalah yang bertindak sebagai pengambil keputusan pertama.

2.2.5 Setipe

Setipe sendiri merupakan satu-satunya aplikasi kencan daring yang merupakan produk asli Indonesia. Setipe memiliki fokus untuk memberikan konsultasi perjodohan secara *offline*, dengan mempertemukan dua orang yang tengah mencari pasangan dalam ruang online. Semua pengguna diwajibkan mengisi tes kepribadian terlebih dahulu sebelum 'dijodohkan'. Setipe memiliki *senior dating consultant* yang akan mendampingi pengguna dalam mencari jodoh yang tepat.

2.3 Aplikasi Tinder

Pada tahun 2014, aplikasi kencan daring berbasis *mobile geolocations* yang menyorot pada generasi milenial lajang muncul dan seketika menjadi sensasi. Aplikasi kencan daring ini dibuat oleh Sean Raad dan Justin Mateens ini diberi nama Tinder. Berbeda dengan aplikasi lain, Tinder merupakan aplikasi kencan daring pertama yang memiliki fitur *swipe* dalam menentukan pilihan kepada pengguna lain (Stampler, 2014). Hingga tahun 2018, jumlah pengguna Tinder telah mencapai lebih dari 57 juta pengguna gratis, 4,1 juta pengguna berbayar atau yang disebut dengan Tinder Gold, dan jumlah pengguna yang telah *match* mencapai 20 miliar *match* sejak tahun diluncurkannya.

Tinder sendiri sebagai aplikasi kencan daring dapat digunakan oleh siapa saja yang telah berumur 18 tahun. Aplikasi ini memungkinkan para individu yang menggunakannya untuk dapat bertemu dengan pengguna lain/individu lain yang sebelumnya belum pernah mereka kenal. Hal ini dilakukan melalui serangkaian interaksi dimana para penggunanya dapat mengawali proses pencarian teman

"kencan" mereka dengan membentuk profil diri, yang terdiri dari nama, usia, foto, biodata diri (maksimal 500 huruf), pekerjaan, institusi pekerjaan, sekolah/universitas, kota, lagu favorit (yang terhubung dengan aplikasi *streaming* lagu Spotify), dan memungkinkan penggunanya untuk menghubungkan profil Tinder miliknya dengan akun Instagram yang mereka miliki. Pengguna Tinder sendiri pada umumnya didominasi oleh mereka yang lajang, atau belum terikat dengan orang lain.

2.3.1 Pola Penggunaan Tinder

Meski menyasar pada mereka yang masih lajang, tidak sedikit juga dewasa ini penggunaan Tinder menjadi semakin meluas dengan beragam motif yang dimiliki oleh penggunanya dalam memanfaatkan *platform* ini. Ada yang mencari teman, rekan bisnis, atau sekedar berbincang dengan orang lain dalam mengisi kekosongan waktu yang mereka miliki. Di Amerika Serikat sendiri, Tinder seringkali dikaitkan dengan istilah *hookup apps* atau aplikasi yang ditujukan untuk mencari pasangan seksual di internet (Seidman, 2017).

Stigma ini berkembang seiring dengan pengguna Tinder yang menggunakannya untuk berkencan ringan atau sebatas hubungan seksual dengan *match* yang mereka temui di Tinder. Di Indonesia sendiri, berdasarkan sebuah studi yang dilakukan oleh Jakpat pada tahun 2017 menyatakan bahwa penggunaan Tinder di Indonesia rata-rata didorong oleh motif untuk mencari teman, mengisi waktu luang, dan mencari jaringan. Kencan sendiri berada di urutan kelima dalam daftar motif penggunaan Tinder di Indonesia. Mudahnya aksesibilitas pengguna

dalam menemukan orang baru di dalamnya, membuat Tinder menjadi aplikasi kencan daring yang terbanyak diunduh oleh masyarakat dunia, dan juga Indonesia.

2.3.2 Pengelolaan Kesan dan Tinder

Secara umum, interaksi dalam Tinder terjadi dalam dua fitur utama yang dimilikinya, yakni profil diri. dan *chatroom*. Seperti yang sudah dijelaskan, pengguna baru dapat berinteraksi dengan pengguna lain bila keduanya sama-sama saling menyukai profil pengguna lainnya dengan melakukan *swipe* kanan pada profil (Black, 2019). Ketika sudah *match* inilah mereka baru mulai beralih kepada ruang pertukaran pesan *virtual* atau yang disebut dengan *chatroom*. Selayaknya komunikasi pada umumnya, seorang pengguna akan melakukan pengelolaan kesan untuk menimbulkan ketertarikan dari diri komunikator lainnya. Hal ini juga berlaku di Tinder yang memungkinkan penggunanya untuk mengelola kesan mereka melalui pemanfaatan dua fitur utama yang mereka miliki ini.

Terlebih lagi Tinder hanya memungkinkan penggunanya untuk saling berinteraksi dalam ruang-ruang pertukaran pesan virtual tekstual, interaksi yang terjadi antarpribadi pengguna terjadi secara *asynchronous*, atau tidak secara langsung keduanya berkomunikasi dalam waktu yang tidak bersamaan. Selain itu, interaksi yang terjadi di Tinder pada dasarnya bersifat anonim, meskipun penggunanya melewati beberapa tahapan dalam mendaftarkan diri mereka sebelum dapat menggunakan layanan kencan daring ini. Pengguna bisa saja mendaftarkan diri menggunakan nomornya, dan membuat sebuah profil palsu. Gambaran umum untuk kedua fitur ini adalah sebagai berikut:

1. Profil Diri

Sebelum memulai perjalanan dalam mencari pasangan atau membentuk hubungan antarpribadi dengan pengguna lain di Tinder, pengguna diharuskan untuk membuat profil terlebih dahulu. Pengguna dapat memilih untuk membuat akun baru menggunakan *e-mail* atau nomor telepon genggam mereka, atau dapat melakukan *log-in* menggunakan akun Facebook milik mereka. Setelah berhasil masuk dan terdaftar di sistem Tinder, pengguna diharuskan untuk membentuk profil diri mereka, yang terdiri dari nama yang ingin ditampilkan kepada pengguna lain, foto, usia, biografi singkat diri (maksimal 500 karakter), institusi tempat bekerja atau menempuh pendidikan, pekerjaan, lagu favorit (terhubung dengan layanan musik Spotify), juga pengguna dapat menampilkan foto-foto miliknya yang terdapat di Instagram dengan melakukan sinkronisasi akun. Profil diri awal ini membantu untuk membentuk kesan pertama atas seorang pengguna, karena pengguna belum bisa berkomunikasi satu sama lain sampai keduanya sama-sama menyukai profil dirinya dengan melakukan *swipe* kanan atau yang disebut dengan *match*.

Dalam profil diri di awal ini, pengguna dapat mengunggah maksimal 9 foto yang dimilikinya. Foto-foto ini yang nantinya akan tampil di layar pengguna lain, dan menjadi satu-satunya pembentuk kesan *nonverbal* yang dapat diamati oleh pengguna lain. Foto ini sendiri dapat diatur sesuai dengan keinginan pengguna, dimana pengguna dapat memilih untuk menampilkan atau tidak foto tersebut dalam laman profil diri miliknya. Selain itu, Tinder tidak membatasi foto apa yang harus diunggah oleh penggunanya, selama itu tidak mengandung unsur *vulgar* atau adanya unsur ketelanjangan (*nudity*) dalam foto tersebut.

Kemudian setelah foto, pengguna dapat menjelaskan mengenai dirinya sendiri secara singkat dalam 500 karakter. Penjelasan diri ini juga dapat memuat *emote* di dalamnya. Dalam penjelasan diri singkat ini, pengguna juga dibebaskan untuk menulis dan mendeskripsikan mengenai dirinya sendiri. Tidak jarang penjelasan singkat ini juga digunakan oleh pengguna Tinder untuk menjelaskan motif mereka dalam menggunakan Tinder, atau menjelaskan pasangan seperti apa yang dicari oleh mereka di Tinder.

Setelah profil singkat diri dalam 500 karakter, pengguna juga dapat menampilkan kepada pengguna lain mengenai institusi dimana mereka menempuh pendidikan, maupun pekerjaan yang tengah mereka jalani. Namun, pendidikan dan pekerjaan ini dapat mereka masukkan secara bebas tanpa adanya verifikasi dari pihak Tinder atas apa yang pengguna tulis. Hal ini memungkinkan para penggunanya juga dapat memalsukan pekerjaan mereka, dan institusi dimana mereka sedang menempuh pendidikan.

Kemudian yang membuat Tinder menjadi unik dibandingkan dengan aplikasi sejenisnya adalah dimana pengguna dapat menggunakan fitur sinkronisasi dengan akun Instagram milik mereka. Dengan begitu, pengguna dapat menampilkan beberapa foto tambahan yang terdapat pada akun Instagram miliknya dalam profil Tindernya. Hal ini tentu dapat membantu pengguna lain untuk melakukan verifikasi atas identitas diri yang ditampilkan oleh seorang pengguna, karena akun Instagram seringkali menjadi gambaran mengenai kehidupan pribadi dari seseorang.

Dan yang terakhir adalah Tinder memungkinkan penggunanya untuk menampilkan *anthem*, atau lagu yang menjadi favorit dari pengguna. Hal ini memungkinkan penggunanya untuk menggambarkan dirinya dengan lagu yang menjadi favoritnya. Lagu yang ditampilkan ini terhubung dengan layanan *streaming* musik Spotify, sehingga pengguna lain dapat mendengar cuplikan dari lagu yang disukai oleh pengguna yang menggunakan fitur ini.

2. *Chat Room*

Kemudian setelah kedua pengguna sama-sama melakukan *swipe* kanan pada profil masing-masing, pengguna akan masuk kedalam tahap selanjutnya dalam komunikasi antarpribadi menggunakan Tinder, yakni *match*. Ketika kedua pengguna sama-sama telah *match*, barulah sebuah interaksi dapat terjadi secara verbal. Tinder sendiri hanya memfasilitasi penggunanya dengan fitur *chat* dan tidak memiliki fitur pendukung lain seperti mengirim foto, telepon atau *video call*, sehingga aspek verbal tekstual sangatlah kuat disini dalam membangun kesan dalam komunikasi yang mereka jalani.

Ruang pertukaran pesan dalam Tinder juga memungkinkan penggunanya untuk bertukar *emote* atau karakter bergambar yang memiliki beragam bentuk dan seringkali berbentuk selayaknya emosional manusia, seperti tersenyum, marah, sedih dan lainnya. Tinder juga memberikan satu fitur unik yakni pengguna dapat memilih untuk mengirimkan GIPHY, atau gambar bergerak (*gif*) yang mana diambil dari beberapa adegan film, maupun kejadian yang terjadi di dunia nyata. GIPHY dan *emote* ini menjadi dua hal yang mampu menggantikan aspek nonverbal

dalam interaksi sosial yang terjadi di Tinder. Dari interaksi dalam ruang virtual inilah kemudian beberapa pengguna akhirnya memutuskan untuk berkencan atau bertemu secara tatap muka langsung dengan *match* yang ia temui di Tinder.